

美学・藝術学の視点から現代詰将棋を俯瞰する

1. 美学とは何か

【美学】18世紀中葉にヨーロッパで確立した、美と藝術と感性を論ずる哲学。

*「どういう生き方がカッコいいのか」など、美しさに関する独特の考え方や趣味を語るといった慣例化した意味とは異なる。

西洋の近代

鉄砲・大砲の発明→闘争の時代へ突入する不安、実力主義。人間の評価が、本人の魅力や能力で決定されるようになる。

→創造的な力を持つ人間がヒーロに。

人間の創造性が発揮される領域……科学、藝術。これらは対等な関係。

新しい物の価値を見定めるためのモデルが必要となる。

1750年 ドイツの哲学者 A.G. バウムガルテン『Aesthetica』→美学の創始。

「藝術の本領は美にあり、その美は感性で認識される」

藝術学は若手のための作品制作の指南が目的であるが、美学は感性の学問であり、作品の鑑賞に重点を置いている。

→藝術論がすべての人々に開放された。

詰将棋を広めるヒントが隠されているのではないか。

2. 藝術の定義

近代美学の主要テーマ

美的体験「美は体験の中でしか存在しない」

美的範疇「どこまでが美か。優美、崇高といった概念の扱い」

しかし、20世紀となってこれらの枠組みが崩れ始める。

- ・1917年 マルセル・デュシャン『泉』 コンセプチュアルアート
- ・1962年 アンディ・ウォーホル『マリリン』 ポップアート

藝術のあり方の多様化——藝術の定義こそが、美学の中心問題なのかもしれない。

1950年代頃から生まれた3つの立場がある。

①機能主義的定義(最も伝統的)

x は藝術 \equiv df. x は美的体験をもたらす(意図をもって作られた)創造物である。

②反本質主義(1956年 モリス-ワイズ論文)

藝術は開かれた概念であり、必要十分条件はない。

③手続き的定義(1964年 ダントー、ディッキー)

x は藝術 \equiv df. x はartworldにより藝術(鑑賞の対象)と認められた創造物である。

これは循環論法に思えるが、再帰的定義を考えることができる。

例：階乗関数 $n! = 1 \times 2 \times \dots \times n$

$0! = 1$ (基底)

$n \geq 1$ のとき $n! = (n-1)! \times n$ (より基礎的なものに還元)

基底さえ定義できればよい。それが藝術のミトコンドリア・イヴ。

進化美学……鳥は繁殖のため美しさを求めた。

「誰にも真似できない無駄」こそが藝術の根源か？ 詰将棋、特に長編趣向作にも見られる。

3. センスと感性

どんなに努力を重ねても、「センスのある人」には敵わない？ 天分と研鑽のいずれが重要か。(紀元1世紀 ホラティウス『詩学』)

詰将棋のセンス……単なる作図力とは違う何か。総合的な判断力が必要。

詰将棋の良し悪しの判断基準を的確に把握して、
その中で適切なテーマを用意し、それを実現する能力

しかし、センス(=感覚)と判断力(=知性、精神)はもともと正反対の概念。

→センスは従来の感覚とは異なる。むしろ五感を非日常的に用いることによって藝術がもたらされる。

「メタファーとしての感覚」が感性の正体。精神の働きなのだが、感覚的な働き方をする精神のことを感性という。あるいは逆転の発想で、精神の働きの中に「感ずる」と呼ばれるものがあり、それを感性と呼んでいる、とも。

→精神は経験や知識によって培われるもの。それによって感性が磨かれる。

4. カタカナ語による美学

【ミュージアム】

美術館と名乗ることを憚られる(鑑賞する対象とは言い難い)展示。例：アクアミュージアム、カップヌードルミュージアム。

これまで藝術とはみなされてこなかった
周縁的な事象を藝術とクロスオーバーさせる動き

【デザイン】

産業や商業と結びつくため、近代では藝術とみなされてこなかったもの。

フランス語 dessin：デッサン dessein：意図

18世紀には藝術の領域は美術・文学・音楽に限定されていた。(その他の実用的な物は精神性がないため)

しかし、デザインが意図という意味を持つのであれば、藝術の必要条件を満たす。内容があるかどうかが基準となってくる。

→タイトルの重要性

タイトルは作品をしかじかのものとして見よ、という命令で、作品が何らかの精神的世界を有することを前提とする。

命名によってデザイン(詰将棋)は藝術への昇華が図られる

【アート】

アートと称されるものは時によって藝術であり、時によって藝術ではない曖昧さをはらんでいる。例：ネイルアート、ラテアート

日本語に訳すとニュアンスが変わってしまう。従来の藝術とは異質なもの。
自らの認識する藝術として受け入れ難い対象を、アートという言葉で迎え入れる。

しかし西洋人にとっては、どちらも「art」という同一の言葉。→「art」の定義問題へ

5. 現代詰将棋の今後(議論のポイント)

・詰将棋の藝術としての弱み

詰将棋は表面的には知性(論理)による部分が多い。一定の基準に達しないと、感性でもって鑑賞することができない。

・デザインとしての詰将棋

新聞詰将棋など、作者名を表示せず、商品として扱うべき詰将棋もあるのでは。

・類作問題

レディ・メイドであっても藝術として受け入れられる場合がある。そこにどのような精神世界を抱かせるのか。

・コンピューターによる創作

「創造性それ自体というものはない。存在するのは、人々から、創造性があると投影されやすいプロセスだけだ」サイモン・コルトン

コンピューターによる「テロ」が起きた時に、artworldはそれを受け入れるのか？

藝術家としての自覚をもった我々が、詰将棋の未来をつくる